TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

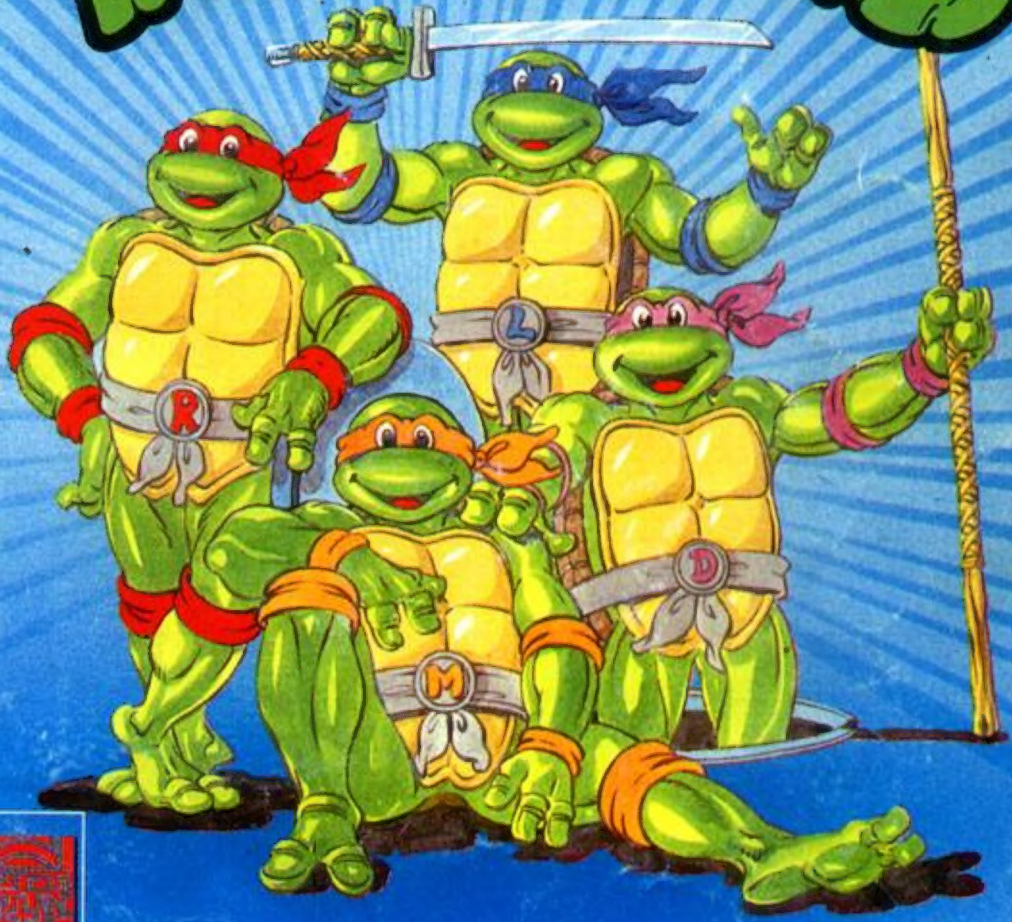


image WORKS

KONAMI

INDICE

INTRODUZIONE/COME ESEGUIRE 2
ISTRUZIONI DI CARICAMENTO 3
ISTRUZIONI PER PAROLA D'ORDINE 5
COME INIZIARE/RIPRENDERE E
TERMINARE LA MISSIONE 6
COMANDI 7
VIDEATA INFORMAZIONI 8
VIDEATE 9
PIZZA E ALTRE DELIZIE 10
LE TARTARUGHE PROTAGONISTE 11

IMAGE WORKS

KONAMI

TIENTI PRONTO A DARLE

Solo poche ore fa, April O'Neil è stata rapita dal suo chioschetto mobile di giornali dall'ignobile, crudele, bullo terrorista SHREDDER! Un figlio di un'affettatrice, un furfante più cattivo di un esercito di Bruce Lee impazziti.

I quattro impavidi devono trovare un modo di salvare April, prima che Shredder gli faccia il lavaggio del cervello e la arruoli nel suo Clan di Ninjitsu. I nostri eroi devono combinare questo compito difficile con la missione intrapresa fin dalla loro mutazione - battere Shredder e prendergli il Trasforma Vite, l'unico congegno tecnologico in grado di riportare il loro amico ratto, Splinter, alle forme umane di una volta.

COME ESEGUIRE

Il tuo compito iniziale è di salvare la leggiadra April. Ma l'obbiettivo ultimo è di lottare per le strade e le fogne di New York fino a che non ottieni la vittoria al TECHNODROME, sede del malvagio Shredder e del suo Trasforma Vite.

Quando una tartaruga viene catturata, rimane fuori dal gioco fino a che non la trovi e la liberi. (I prigionieri possono essere dovunque. Per liberarli, basta toccargli la mano).

Al termine di ogni livello (eccetto il Livello 2), purtroppo trovi un Capo del Karate, in ansiosa attesa di trasformarti in brodo di tartaruga.

UN'ULTIMO CONSIGLIO: Mentre procedi, apri gli occhi per trovare armi, corde e pizze sostentatrici.

IMAGE WORKS

KONAMI

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IBM PC/TANDY 1000/COMPATIBILI AL 100%

Allaccia il joystick, se ne hai uno, al computer. Accendi il computer e il monitor. Carica il DOS 2.0 o maggiore. Inserisci il dischetto nell'unità disco con l'etichetta rivolta in alto. Registrati sull'unità, batti PLAY e premi RETURN. Selezione del Modulo Grafico

Per selezionare Hercules, CGA, EGA o Tandy a 16 Colori, usa i tasti freccia e poi premi RETURN. Controllo Tastiera IBM Se usi la tastiera invece del joystick, seleziona l'opzione tastiera e poi usa i tasti per il controllo del gioco.

AVVERTENZE PER UTENTI IBM CON DISCO RIGIDO

Se disponi di unità disco rigida, puoi copiarci il dischetto del gioco. Per copiare il gioco, inserisci il dischetto #1 nell'unità e registra sul computer. Batti INSTALL C: e premi RETURN.

NOTA: C: è la locazione normale dei dischi rigidi. Se il tuo disco rigido ha una lettera diversa, sostituisci C: con la lettera del tuo disco rigido seguita dai due punti.

Vieni, quindi, sollecitato ad inserire gli altri dischetti quando è necessario. Il programma INSTALL crea automaticamente una sotto directory sul disco rigido chiamata TMNT. Completata questa funzione, il computer ti avverte (Alle volte, il procedimento è lungo, per cui occorre pazienza).

Per eseguire il gioco, registra C: , poi batti CD TMNT. Infine, batti PLAY nella sotto directory e avvia il gioco mediante le appropriate istruzioni di caricamento.

KONAMI

ATARI ST

Inserisci il dischetto nell'unità incorporata e accendi. Il gioco si carica e gira. Gli utenti con unità disco a lettore singolo devono restituire i dischetti per essere sostituiti: inviare a Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

AMIGA

Accendi, e quando appare il sollecito Workbench, inserisci il dischetto nell'unità incorporata e il gioco si carica e gira.

SPECTRUM CASSETTA

Inserisci la cassetta e batti LOAD"". Il gioco si carica e gira.

SPECTRUM +3 DISCO

Inserisci il dischetto e seleziona LOADER (CARICATORE) dal menu sullo schermo. Il gioco si carica e gira.

COMMODORE 64 CASSETTA

Inserisci la cassetta. Tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP. Premi PLAY e il gioco si carica e gira.

COMMODORE 64 DISCO

Inserisci il dischetto e batti LOAD"*",8,1. Il gioco si carica e gira.

COMMODORE 128

Batti GO64 e premi RETURN. Alla richiesta, batti Y seguito da RETURN, poi segui le istruzioni appropriate al Commodore 64.

KONAMI

AMSTRAD CPC CASSETTA

Inserisci la cassetta. Tieni schiacciato CTRL e premi INVIO sul tastierino numerico. Il gioco si carica e gira.

AMSTRAD CPC DISCO

Inserisci il dischetto e batti RUN"DISK. Il gioco si carica e gira.

AVVERTENZA PER LE VERSIONI A CASSETTA:

A causa delle diverse parti di cui è composto il programma, occorre fermare e avviare la cassetta secondo le istruzioni date sullo schermo dal computer.

PSSSST! ECCO LE ISTRUZIONI PER LA PAROLA D'ORDINE

Caricato il gioco, ti viene chiesto di scrivere una parola d'ordine per avviare il gioco. Cerca il numero a quattro cifre nel libretto delle parole d'ordine (si trova al centro del manuale), guardando la fila dei numeri e la colonna delle lettere giusti.

Per avviare l'avventura, scrivi il numero della parola d'ordine e premi il tasto RETURN. Appare una videata con la richiesta di selezionare uno dei seguenti:

START A NEW GAME (AVVIA UN NUOVO GIOCO)

CONTINUE SAVED GAME (CONTINUA IL GIOCO SALVATO)

(Non disponibile su Spectrum e Amstrad).

KONAMI

COME INIZIARE

Quando hai scritto la parola d'ordine e scelto CONTINUE (CONTINUA) o NEW GAME (GIOCO NUOVO), premi il Bottone di Fuoco sul joystick per iniziare il cammino delle tartarughe attraverso il territorio dei Tagliagole.

COME SALVARE L'AVVENTURA PER UN'ALTRA VOLTA

In qualunque momento del gioco, puoi usare la funzione SAVE GAME (SALVA IL GIOCO) premendo simultaneamente i tasti CTRL e S. Sullo schermo lampeggia per un attimo il messaggio SAVING GAME (STO SALVANDO IL GIOCO) che conferma il comando.Puoi usare la funzione SALVA IL GIOCO,in qualsiasi momento e tutte le volte che vuoi, ma attento, viene salvata solo una situazione di gioco. Ogni volta che salvi, la situazione attuale sostituisce l'ultima salvata. * (Questa funzione non è disponibile sulle versioni Spectrum e Amstrad CPC).

AVVIO DI UN GIOCO SALVATO

Se selezioni CONTINUE A SAVED GAME (CONTINUA IL GIOCO SALVATO), ricominci a giocare dal punto in cui hai usato ultimamente l'opzione di salvataggio. Se selezioni START A NEW GAME (AVVIA UN NUOVO GIOCO), esegui dall'inizio.

TERMINE DELLA MISSIONE

Quando sei pronto ad emergere dalle fogne, abbandona (vedi comandi) e ti viene, quindi, chiesto se desideri START OVER (RICOMINCIA), oppure END (FINE). Se selezioni RICOMINCIA, riprendi il gioco all'inizio del primo livello. Se selezioni FINE, hai un'ultima possibilità di salvare la situazione di gioco prima di abbandonare.

KONAMI

COMANDI AMIGA, ATARI ST, IBM E COMPATIBILI, E C64

Durante il gioco, premi:

Tasto	**Funzione**
CTRL P	Pausa
CTRL B	Musica di Fondo
CTRL E	Effetti Sonori
CTRL S	Salva Gioco
CTRL Q	Abbandona
BARRA	Selezione Armi
RETURN	Funzioni Speciali

CONTROLLI JOYSTICK: Il joystick muove la tartaruga in quattro direzioni

ATARI ST	Inserire joystick in Porta 1
AMIGA	Inserire joystick in Porta 2
COMMODORE 64	Inserire joystick in Porta 2

CONTROLLI SPECTRUM E AMSTRAD

SPECTRUM - Vedi pannello controllo

AMSTRAD - Vedi pannello controllo

REGOLAZIONI TASTIERA PREDISPOSTE PER SPECTRUM E AMSTRAD CPC

Q	-	Su	A	-	Giù
O	-	Sinistra	P	-	Destra
S	-	Selezione Arma	H	-	Pausa

BARRA - Fuoco

SHIFT - Entra Furgone

INVIO - Funzioni Speciali

ABBANDONA -

Premi H e poi Q

KONAMI

CONTROLLI DI ATTACCO

Bottone di Fuoco Joystick Premi e rilascia rapidamente per sparare con l'arma attiva. Per saltare, premi e trattieni per un attimo il Bottone di Fuoco.

PER NUOTARE

Per manovrare sottacqua, usa il joystick. Per aumentare la velocità di nuoto, premi rapidamente il Bottone di Fuoco/Barra Spaziatrice.

NEL FURGONE

Per salire sul Furgone, mettiti accanto a questo e premi il tasto INVIO/SHIFT/TAB. Una volta a bordo, usa il joystick per andare in giro. Per scambiare tra Missili Anti-Scalzi e il Cannone Vulcan, premi la BARRA SPAZIATRICE. Per lanciare, premi il Bottone di Fuoco. Per scendere dal Furgone, premi INVIO/SHIFT/TAB..

VIDEATA INFORMAZIONI MULTIUSODI SPLINTER

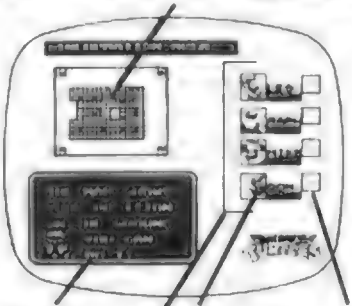
La prima videata che si presenta, è la Videata Informazioni (INFO). Da questa videata, puoi anche scegliere la tartaruga che desideri guidare. Per selezionare la tartaruga, muovi il joystick Su o Giù, poi premi il Bottone di Fuoco per stabilire la tua identità. Durante il gioco, puoi sempre tornare alla Videata Informazioni premendo il tasto RETURN. E' vitale che te lo ricordi, poiché ottieni dei grossi vantaggi nell'adeguare le capacità di ciascuna tartaruga a quelle dei vari nemici.

IMAGE WORKS

KONAMI

Mappa dell'Area

Questo è il diagramma del livello che stai esplorando. La tua posizione è evidenziata da un punto bianco lampeggiante. Le Caselle Rosse della Griglia indicano le aree che le tartarughe possono passare. Le Caselle Bianche della Griglia forniscono indizi sui passaggi sotterranei e negli edifici.



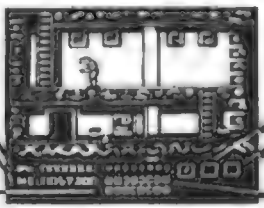
Messaggi degli amici fedeli

Le Tartarughe Leonardo, Raphael Michaelangelo e Donatello

Armi usate da ciascuna tartaruga

Dati Tartaruga Il grafico colorato indica la tartaruga attualmente in giro

VIDEATE DI SFIDA ALLA MORTE



Punteggio

Punteggio Elevato

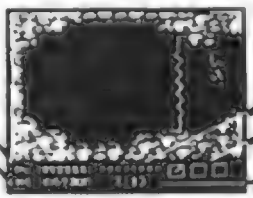
Riga di Vita del Capo di Karate (Appare solo al termine di ogni fase)

Carica Armi

Numero di Corde (Appare solo nei livelli 3 e 4)

Riga di Vita della Tartaruga

Il Lato Bello della Fogna



Punteggio

Punteggio Elevato

Riga di Vita della Tartaruga

Carica Armi

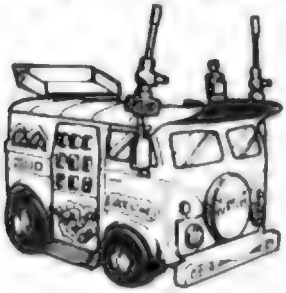
Tempo Massimo

Il Vergognosamente Inquinato Fiume Hudson

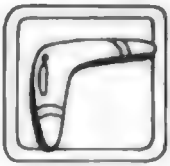
IMAGE WORKS

KONAMI

PIZZA ED ALTRI SOSTENTAMENTI

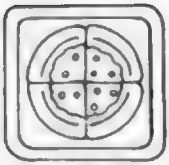


Il Furgone



Boomerang
Se afferri il boomerang al rientro e puoi riusarlo ancora

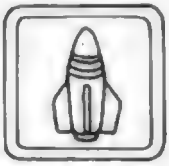
Mr Invincibilità
Trova uno di questi e diventi indistruttibile per un breve periodo



Pizza Intera
Rivitalizza del tutto la tartaruga

Mezza Pizza
Ridà una parte di abilità

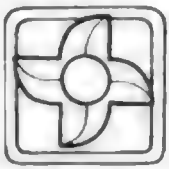
Porzione di Pizza
Ridà una porzione di vita



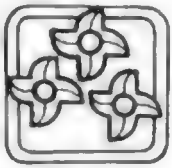
Missile Anti-Scalzi
Ideale per demolire barricate nemiche al Livello 3

La Corda
Usala ai Livelli 3 e 4 per saltare da un edificio all'altro

Il Kiai
Quando lo tiri vola dritto falciando i nemici



Shuriken Singolo
Lancia queste armi agghiaccianti una alla volta



Shuriken Triplo
Lanciali a triplette

KONAMI

LE TARTARUGHE (DA NON CONFONDERE CON I BEATLES!)

I favolosi quattro del regno del Karate aspettano che li chiami. Questi tipi esuberanti, stelle del palcoscenico, dello schermo e dei fumetti, sono energizzati al massimo di pizza. Ognuno presenta capacità diverse e una personalità unica. Sta a te decidere il momento migliore per controllare una data tartaruga.

Per cambiare tartaruga da una situazione all'altra, ritorna alla Videata Informazioni. Ricorda: questi emuli dei Samurai sono soltanto abili quanto lo sei tu nell'arte della guerra.

LEONARDO™

L'arma principale di Leonardo è la Katana spacca-capelli. Specialmente quando attacca i nemici nelle fogne specialmente quelli in alto.

RAPHAEL™

Lo strumento d'attacco che preferisce Raphael. La velocità e la grazia dei colpi sono le cose che gli fanno piacere.

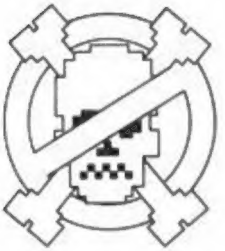
MICHAELANGELO™

In confronto ai suoi amici la forza di Michelangelo è media. Tuttavia, i nemici intorno cadono preda dei colpi di Nunchukus. Anche il coraggio ti stupirà.

DONATELLO™

Il temuto Bo (da non confondere colla comune mazza da gioco) è la forma di divertimento di Donatello. Non farti ingannare perché sembra solo un bastone. questo aggeggio batte nemici das opra e da sotto.

KONAMI



SI PREGA DI EVITARE RIPRODUZIONI ILLEGALI DEL PRESENTE SOFTWARE.

Il software che stai usando è stato prodotto con gli sforzi di parecchie persone: disegnatori, artisti, programmatori, distributori, rivenditori e altri lavoratori impegnati.

I costi dello sviluppo di questo ed altri programmi di software, vengono riassorbiti solo dalle vendite. La riproduzione non autorizzata di software, provoca l'aumento dei costi per tutti gli utenti in regola.

Il presente programma di software è protetto dalla legge federale sui diritti d'autore. La sua riproduzione per qualunque motivo, al di fuori di una duplicazione di riserva, costituisce violazione della legge. I soggetti che effettuano duplicazioni non autorizzate del software, sono passibili di sanzioni civili e penali.

KONAMI

MPIX - TMH 3

© 1990 MIRRORSOFT LTD.
Mirrorsoft Limited, Irwin house, 118 Southwark Street, London SE1 OSW.
Tel: (071) 9281454

Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neil,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Foot Clan,™ Mouser,™ Bebop™ and Rocksteady™ are registered trademarks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird.© 1990 Mirage Studios, USA
Published by Mirrorsoft Ltd under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
© 1989 Konami®. All Rights Reserved. Konami® is a Registered Trade Mark of Konami Industry Co Ltd.

SCAN BY HIRYU